

¡EXCLUSIVAS PARA TU Wii U Y N3DS!

C ♦ L ♦ U ♦ B

Nintendo®

ta Oficial



**SUPER
MARIO
MAKER™**



SÚPER PÓSTER

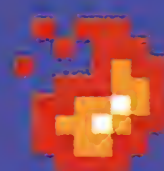


• Chile \$ 1,990.00
• Perú Ns 10.00

C ♦ L ♦ U ♦ B

Nintendo®

Revista Oficial



© Nintendo



¡EXCLUSIVAS!

La cantidad de juegos que vienen para Nintendo 3DS y Wii U es asombrosa, cerraremos un año fantástico con broche de oro, no te puede faltar uno solo.

NUESTRA PORTADA

4 Super Mario Maker

No existe mejor forma para festejar a Mario que creando nuestros propios niveles, recordando lo que hemos vivido juntos.

- 14 Star Fox Zero
- 20 Animal Crossing
amiibo Festival
- 22 Bravely Second End Layer
- 25 Hyrule Warriors Legends
- 30 Fatal Frame
Maiden of Black Water
- 34 Fire Emblem Fates
- 36 Metroid Prime
Federation Force
- 44 TLOZ: Triforce Heroes
- 46 Xenoblade Chronicles X

► Una agradable sorpresa para N3DS.



▲ El juego esperado del 2015.

EDITORIAL



¡Celebremos los 30 años de Super Mario con una gran edición!



▲ Inevitable recordar el tema musical al ver su imagen retro.

Y comenzaré con esto: ¡Gracias, Shigeru Miyamoto! ¡Gracias, Mario Bros.! Ustedes han sido parte de la vida de muchas personas. Niños, jóvenes y grandes hemos crecido viviendo sus fabulosas aventuras, enfrentando retos, pero sobre todo, pasando momentos de diversión al frente de una pantalla de televisión.

¿Qué podemos decir acerca de lo que representa este personaje y esta gran persona, en la trayectoria de Club Nintendo? Sin ellos, estos 23 años de la revista, simplemente no existirían, así de claro. Afortunadamente la historia nos ha colocado aquí, recorriendo la evolución de Mario y compañía, presenciando su crecimiento pixel a pixel, mundo x mundo, consola tras consola. Estoy -al igual que el equipo- muy contento de ser parte de su difusión en México y resto de Latinoamérica, siendo la revista el canal de comunicación oficial entre Nintendo y sus fans, a través de estos años.

¡Recibiremos a Super Mario Maker con toda la alegría para crear mundos, como en su momento lo hizo Miyamoto!

Toño Rodríguez
Editor



ISSN 1665-7888

Av. Vasco de Quiroga No. 2000,
Edificio E, piso 2,
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@revistaclubnintendo.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
Antonio Carlos Rodríguez González

EDITORIAL
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot
DIRECTORA EDITORIAL EJECUTIVA
Julia Santibáñez Escobar
DIRECTOR CREATIVO Y VIDEO
Bogart Tirado Arce
COORDINADORA DE OPERACIONES
María de Jesús Hurtado Ramos

COLABORACIÓN
ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
REDACCIÓN
Juan Carlos García "Master"
Kensuo

DIGITAL
DIRECTOR DIGITAL
José Luis Carrete
DIRECTOR CONTENIDOS ONLINE
Sergio Cárdenas Fernández

PRODUCCIÓN
COORDINADORA GENERAL DE PRODUCCIÓN CHILE
Gustavo Briones
GERENTE COLOMBIA
María del Pilar Sosa
DIRECTORA DE PRODUCCIÓN MEXICO
Refugio Michel García

DIRECTORES GENERALES
ARGENTINA Y CHILE
Luis Castro
DIRECTOR DE OPERACIONES MEXICO
John Jairo Mejía

GERENTE GENERAL
CHILE
María Eugenia Goiri

VENTAS
DIRECTOR COMERCIAL ARGENTINA
Adrián de Stefano
EJECUTIVA DE VENTAS CENTROAMERICA
Nidia Beltetón
GERENTE DE VENTAS CHILE
Alejandra Labbe
GERENTE DE VENTAS COLOMBIA
María Cristina Ordóñez
GERENTE DE VENTAS LUXURY GOODS
María Parets
GERENTE DE VENTAS INTERNACIONAL
Carolina Rivera
DIRECTOR COMERCIAL DE CUENTAS MEXICO
Josu Garritz
JEFE DE VENTAS DE PUBLICIDAD PERU
Carmen Rosa Villanueva

ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
DIRECTOR MEXICO
Oziel Fontecha
GERENTE ARGENTINA
Miguel Ángel López
GERENTE CHILE
Juan Carlos López
GERENTE ECUADOR
Janeth Salvador
GERENTE PERU
Lidia Fernández
GERENTE VENEZUELA
Karina Onofre

MARKETING Y SERVICIOS CREATIVOS
GERENTE ARGENTINA
Valeria Polacsek
JEFE DE MARKETING CHILE
María Paz Aguirre
GERENTE COLOMBIA
Diana Zambrano
JEFE DE MARKETING PERU
Rocio Figari Labarthe

CIRCULACIÓN
JEFE DE CIRCULACIÓN ARGENTINA
Alejandro Iglesias
GERENTE CHILE
Rodrigo Gamboa Espinoza
JEFE DE CIRCULACIÓN ECUADOR
Franklin Rosero
COORDINADOR MEXICO
César Jaques Cuevas
JEFE DE CIRCULACIÓN PERU
Luis García Albornoz

SUSCRIPCIONES
GERENTE COLOMBIA
Yolanda Badillo
GERENTE ESTADOS UNIDOS / PUERTO RICO
Nilda Gómez
COORDINADOR MEXICO
Ramón García Calderón



TELEvisa PUBLISHING INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL
Porfirio Sánchez Galindo

DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arnal

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada Año 24 N° 8 Fecha de publicación. Agosto 2015. Revista mensual, editada y publicada por EDITORIAL TELEvisa, S.A. DE C.V., Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con NINTENDO OF AMERICA, INC. Editor responsable: Francisco Javier Martínez Staines. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 22 de mayo de 2015, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992, Certificado de Licitud de Contenido N° 4363, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432/92/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Acapulco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Vendedores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. EDITORIAL TELEvisa S.A. DE C.V. investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. ATENCIÓN A CLIENTES: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-25-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Reproducciones Fotomecánicas, S.A. de C.V., Durazno No. 1 esquina Ejido, Col. Las Pintas Tepic, Jalisco, México D.F., C.P. 46010.
Impresa en Chile por: QUAD GRAPHICS CHILE S.A., AVENIDA GLADYS MARIN 6920 ESTACION CENTRAL SANTIAGO CHILE

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: ARGENTINA: Editorial Televisa Argentina, S.A., Acopando #565 y #579 (C107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300 Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Director Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cia, S.A., Moreno No. 794, So. Piso, (1091). Distribución Interior: Distribuidora de Revistas Betrán, S.A.C., Av. Vélaz Sarzfeld 1950 (1285). Adhenda a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704564. • COLOMBIA: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 - 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060 Fax: (571) 376-6060 ext. 1119 Ventas de Publicidad: Tel. (571) 376-6060 Fax: (571) 376-6060 ext. 1199 Suscripciones Tel. (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315. Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co • CHILE: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 535, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000 Fax (562) 595-5000 ext. 6930 Distribuidor: Distribuidor y Servicios META S.A., Avenida Vicuña Mackenna N° 1870, Ñuñoa, Comuna de Santiago, Chile. Flete Aéreo: \$290.00. Regiones: I, II, XI, XII y XV. Suscripciones: Tel. (562) 595-5070, Fax: (562) 595 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl • ECUADOR: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Erasers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-245-7260, (593) 2-245-7263, (593) 2-245-7666 y (593) 2-245-7669 Fax: (593) 2-245-7260 ext. 102 • VENEZUELA: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A., Av. Venezuela cruce con calle Mohamedano, Torre JWM, piso 11, Urbanización El Rosal, Caracas, Venezuela. Tel. (582) 12-955-70-51 al 55 Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

© CLUB NINTENDO. Nintendo of America Inc. Trademark and copyright 2009 Nintendo. All Rights Reserved. Under license to Editorial Televisa, S.A. de C.V.

IMPRESA EN CHILE - PRINTED IN CHILE.
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. ALL RIGHTS RESERVED.
© Copyright 2015.

CLUB NINTENDO Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos

PUZZLE & DRAGONS 7

+

PUZZLE & DRAGONS SUPER MARIO BROS.™ EDITION

2
Grandes
Aventuras de
Rompecabezas

— en —
1 **Juego**

TAMBIÉN EN
ESPAÑOL

Usa la función de conexión local para restringir el acceso al modo online para niños de 6 años o menores.
© Nintendo Online Entertainment, Inc. © Nintendo. Nintendo y Super Mario Bros. son marcas de Nintendo. © 2015 Nintendo.

¡PRONTO!

SE PUEDEN REPRODUCIR EN

new
NINTENDO 3DS XL



Nintendo

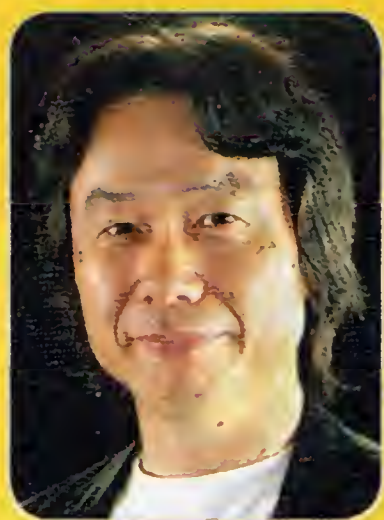
NINTENDO 3DS™

**NUESTRA
PORTADA**

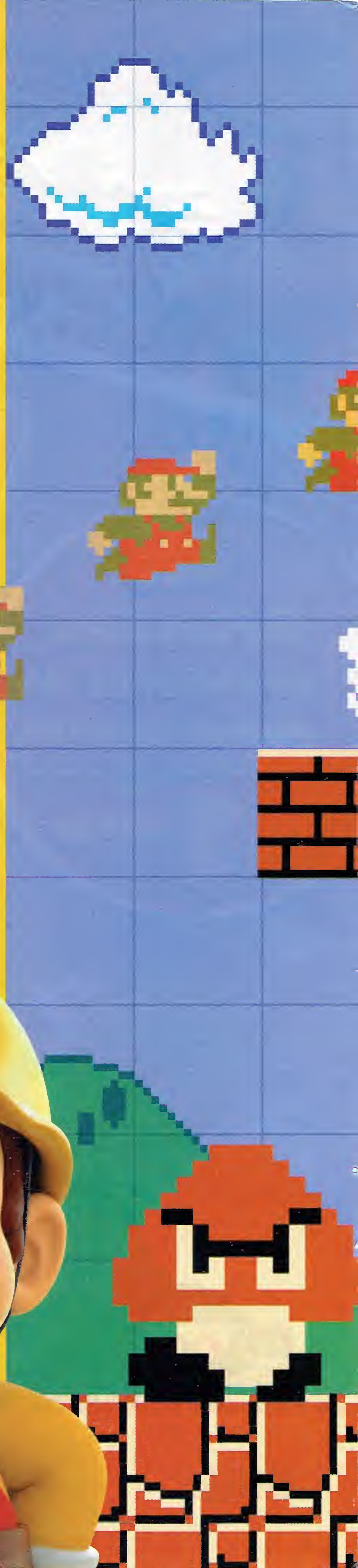


SUPER MARIO MAKER™

El más grande personaje de los videojuegos está de fiesta. **Super Mario** cumple 30 años en 2015, y lo celebra con un juego que es todo un homenaje a su trayectoria y un golpe a nuestros recuerdos y nostalgia, el gran, **Super Mario Maker**.



Shigeru Miyamoto
Creador de Super Mario y
emblema de Nintendo.

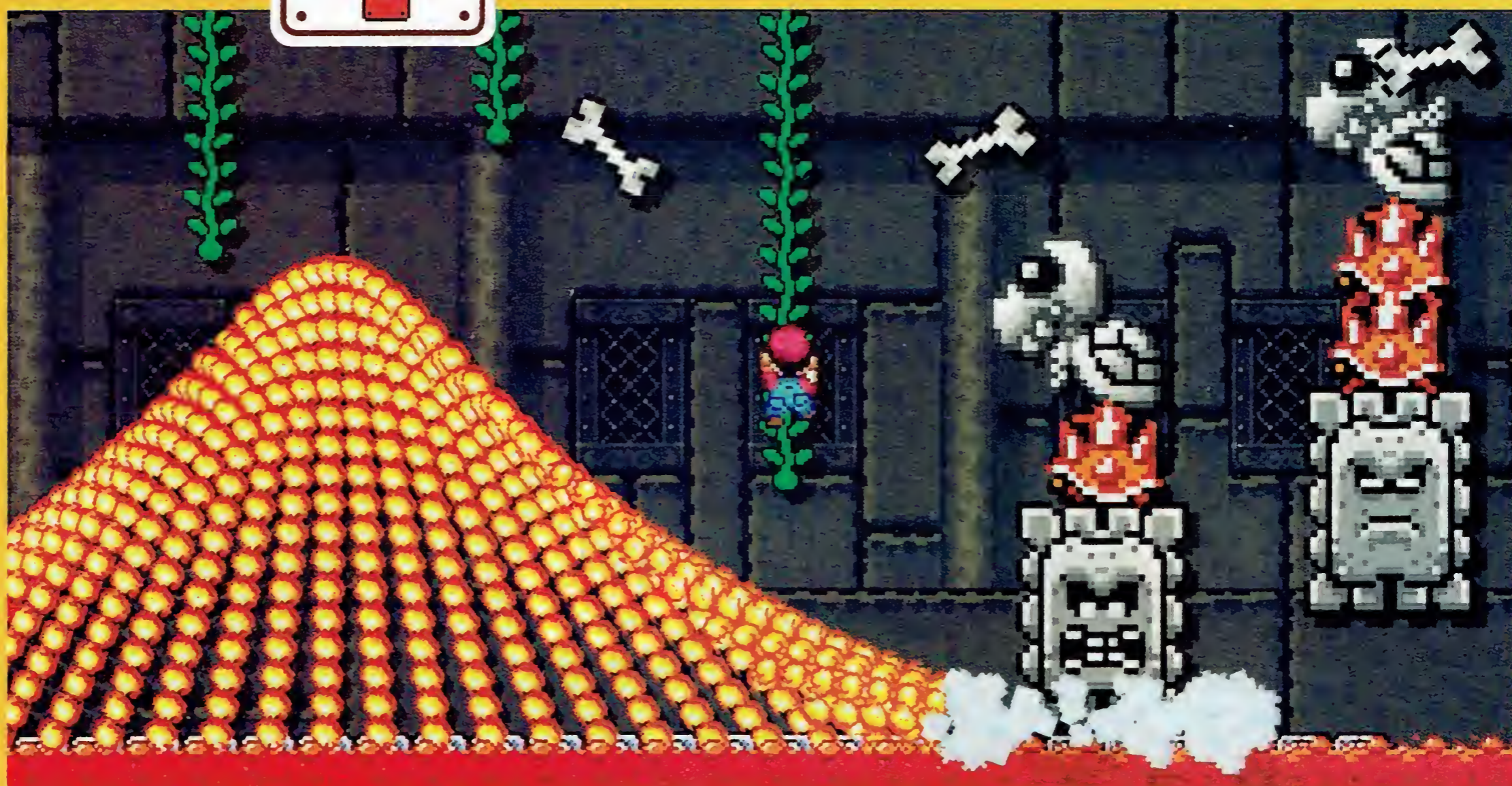




NUESTRA PORTADA

Super Mario Maker





► Calcula bien tus movimientos.

▼ Un peligroso camino a la meta.



▲ Puedes crear lo que tengas en mente, complejo o sencillo.



- Compañía Nintendo
- Desarrollador Nintendo
- Género Plataformas/Creación
- Jugadores 1-2
- Fecha de lanzamiento 11 09 2015
- Opinamos Excelente forma de festejar su trayectoria

30 años, toda una vida, pero no cualquiera. Hemos tenido la fortuna de estar acompañados todo este tiempo (aunque algunos menos), por este ícono de los videojuegos, Super Mario.

Su aparición en el NES fue toda una revolución, un avance que al día de hoy hace parecer al HD y al juego en línea como cosas pequeñas.

Con Mario no sólo nacía el género de plataformas con *scroll*, sino que además, proponía una revolución en el apartado jugable. Toda una experiencia para los que veníamos jugando ya con

Atari, simplemente inimaginable. Para muchos debió aparecer un juego nuevo en 3D para este 30 aniversario del personaje, pero al analizarlo con calma, nos damos cuenta que lo mejor es recordar la grandeza, las bases que han hecho de Mario y de sus juegos todo un fenómeno en el mundo, y eso lo encontramos en las 2D.

Super Mario Maker es justo lo que muchos soñábamos en los años del Super Nintendo con Mario Paint. Poder crear nuestro propio nivel de Mario.

En ocasiones todos hemos dicho: "Ese nivel está muy corto" o "Estuvo muy

complicado", pues bien, es momento de que nosotros diseñemos el nivel que por tantos años ha estado en nuestra mente, esperando para ser mostrado a todo el mundo.

A diferencia de lo que Shigeru Miyamoto y Takashi Tezuka tuvieron que pasar al momento de diseñar el primer juego hace 30 años, no necesitas crear niveles que funcionen como tutorial, al contrario, ya puedes poner a prueba el largo entrenamiento que todos los amantes de Nintendo hemos tenido en estas tres décadas, para superar niveles más extremos jamás creados, que, es lo que nos encanta.

Llegó el momento en que toda la experiencia jugando Super Mario Bros, se vea reflejada en pantalla



© Nintendo

¿Imposibles?

Si lo imaginas, lo creas

Tubo sorpresa

Cualquier elemento o enemigo puede aparecer de estos tubos.



Piranha voladora

Sí, esto es nuevo y es sólo un ejemplo de lo que puedes crear.

Doble enemigo

¿Te imaginas este enemigo? No lo hagas más, y créalo para uno de tus niveles.



¿Aplastado?

Si estos enemigos ya eran molestos, con estos ligeros cambios, lo son mucho más.



Los juegos elegidos para poder crear nuestros niveles, han sido los que han forjado esta leyenda en 2D. Nos referimos a Super Mario Bros y Super Mario Bros. 3 en NES (El dos no se incluyó por las grandes diferencias en diseño y *gameplay*). Super Mario World, en Super Nintendo y finalmente, New

Super Mario Bros, que debutara en Nintendo DS, pero ya lo hemos visto también en Wii o Wii U.

Comparten mecánicas y algunos elementos que si bien no son completamente parecidos, si se pueden utilizar en cualquiera, además, con la

magia de los videjuegos, se pueden lograr cosas como ver la nave voladora de Bowser que usa en Super Mario World, en Super Mario Bros. 3, por ejemplo, así que por ese tipo de detalles, no vamos a tener dificultades.

▼ Puedes disparar lo que se te ocurra.



Monedas

Siempre son necesarias

Ahora puedes usar estos cañones para lanzar enemigos, pero también monedas que te puedan dar una vida al reunir 100.





A tu favor

Puedes ayudar a Mario.

amiibo Mario 30th

El mismo día que el juego aparezca, lo hará este amiibo edición especial, el cual vendrá en dos colores diferentes.



Casco

Con este tipo de accesorios, nadie querrá meterse en tu camino.



Transporte

Así luciría la nave de Bowser de haber aparecido en el NES.

Nube

Al igual que **Goku**, puedes usar una nube para superar los niveles.

Los pixeles y por consecuencia, todo lo retro, siempre tendrá un efecto en nuestras mentes difícil de describir, en parte por la nostalgia, pero también por el desafío que sugerían estas obras.

Por lo anterior, es innegable que uno de los juegos favoritos para diseñar, sea Super Mario Bros., el original. Todos conocemos los peligros que representaba pasar The Lost Levels (el

verdadero Super Mario Bros. 2), pero ahora puedes ir más lejos, colocar a Bowser fuera de su entorno, usar enemigos como cascos, incluso mezclar escenarios y colocar enemigos como los Koopas o Goombas fuera de su elemento, en el agua.

Lo mismo ocurre con Super Mario Bros. 3, aquí algunos cambios como esos mundos gigantes que nos quedamos

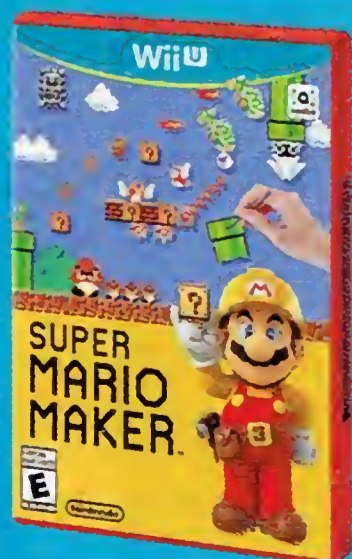
con ganas de explorar más, pueden ser una realidad, al igual que esos niveles en los que usábamos la famosa "bota", que por alguna rara razón, eran muy pocos, dejándonos con ganas de usarla en otros momentos, pero ahora, podremos hacerlo realidad.

Abusar de recursos como los cañones o incluso de Bowser.

¿Te imaginas la impresión de alguien quien en su primer nivel jugado se tuviera que enfrentar a Bowser? Todo este tipo de situaciones las podemos crear, sin importar lo raro que pudieran parecer, volviendo un caos de diversión cada nivel en el juego.

Edición especial para coleccionistas

Libro de arte



La edición especial del juego incluirá este libro de arte con algunas ilustraciones bastante ingeniosas.



► Pirámide de Goombas.



Enemigos

Ahora tienen nuevos elementos para terminar con tus vidas en cada etapa



Protección

Usando un casco, literalmente para cubrirte de objetos pesados.



Combo

Ahora los enemigos pueden hacer equipo para detenerte.



Peligros

¿Podrás esquivar todos los peligros? Prueba tu habilidad.

Nunca dejes de experimentar con las posibilidades, te llevarás grandes sorpresas

Super Mario World, originalmente lanzado para Super Nintendo en 1991, llevó la serie a los gloriosos 16 bits de poder, que daban pauta a niveles más

dinámicos y claro, peligros y enemigos que nos harían sufrir para poder terminar con el juego, pero eso sí, resultaba muy divertido.

Si has jugado lo suficiente, detalles como fuego bajo el agua no se te hará nada raro, pero ¿cuándo lo habías visto en un juego de Mario? Pues puedes lograr todo este tipo de situaciones.

Te recomendamos que no pienses de forma tradicional, es decir, no te quedes con lo que ya has jugado y por toda la vida. Intenta que los cañones disparen enemigos, o incluso que disparen otros cañones, todo lo que puedas crear.

No te preocupes si un elemento no aparece en el título que te agrada, el juego lo adaptará.

▼ ¿Podrás pasar in rasguños?





Leyenda

El recorrido de una estrella, de la más brillante, de Mario

Inicio

El primer nivel, el comienzo para muchos de nuestra vida como videojugadores



Píxeles

Así se presentaba este héroe en el NES, un momento legendario.

Adelantado a su tiempo

Super Mario Bros. 3, es para muchos el mejor juego del personaje en 2D ¿Qué opinan?



Mapache

El cielo ya no era el límite para Mario, quien ya podía volar.



▲ No es un calabozo, aunque lo parezca.

Super Mario Maker es más que un juego que te permite editar niveles para después compartirlos, representa 30 años de historia en los videojuegos, tres décadas de desarrollo, de investigación, pruebas, de esfuerzo en cada uno de los títulos que se han incluido.

Es un homenaje a los gráficos, a los personajes y a la música que se ha vuelto parte de nuestra vida en estos

años jugando con Mario, en los que si bien la estructura no ha cambiado mucho, si lo ha hecho el entorno y las mecánicas, haciendo que cada uno de estos juegos, en los que está basado Super Mario Maker, resulten muy diferentes entre ellos.

No importa la edad que tengas, todos conocemos a Super Mario, incluso si no lo han podido jugar.

Algunos niveles no serán aptos para jugadores con poca práctica, debes demostrar tu talento

▼ ¿Te gustaría una estrella?





Evolucion

Los 16 bits vieron a Mario como siempre lo había soñado Shigeru Miyamoto.



Compañero

En Super Mario World hizo su primera aparición Yoshi, en SNES.

Para cuatro

El regreso de Mario al 2D fue sensacional, con posibilidad de cuatro jugadores a la vez.



Poderoso

Mario cuenta con muchos atuendos en este divertido juego.

Es un ícono que ha logrado trascender su medio, que ha llegado al cine, animación, libros, música, en fin, es la estrella más grande que han dado los videojuegos.

Super Mario Maker es la celebración ideal para tan grande personaje. Con cada una de las herramientas que tiene el juego podrás recordar viejas glorias con este héroe, incluso ver como lucen en otro tipo de gráficos.

Los amiibo también están invitados. Una figura especial, pensada en píxeles aparecerá también para la celebración, pero no te preocupes, si cuentas con cualquier otra figura, como ya hemos comentado, puedes utilizarla, aunque claro, no son completamente necesarias para disfrutar de la aventura, sólo un pequeño y divertido extra.

Ha llegado el momento de que seas tú quien celebre a Mario, crea el mayor homenaje para este personaje que ha formado parte de nuestra vida.

Sólo tienes que recordar todo lo que has pasado junto a Mario, cerrar los ojos y comenzar a imaginar tu nivel perfecto, para después poder plasmarlo en pantalla con ayuda el GamePad, en donde aparecen todas las herramientas que necesitas para dar vida a tus sueños.

De algo podemos estar seguros, que son los primeros 30 años de una

larga vida, en la que junto a Mario, tendremos nuevas aventuras, enemigos por derrotar y como no podía ser de otra forma, recuerdos por forjar.

No pierdas esta oportunidad única de ser tú quien de vida a los niveles que millones de personas tendrán que superar en su Wii U, vuélvete parte de la historia y la celebración.



▲ El fuego es tu mejor amigo.



Mario



Luigi



Sheik



Mega Man



Link



Samus



Bowser



Kirby



Charizard



Sonic



Toon Link



Pac Man



Usa diferentes amiibo en varios juegos compatibles de Nintendo para recargar tu manera de jugar. Visita es.amiibo.com para mayor información



Las figuras mostradas no son de tamaño real y sus diseños pueden variar. La compatibilidad y funcionalidad de amiibo pueden cambiar según el juego. Puede que sea necesario descargar actualizaciones de software. Visita es.amiibo.com para detalles específicos sobre el funcionamiento de amiibo. Los juegos, el sistema y las figuras amiibo se venden por separado. Game trademarks and copyrights are trademarks of their respective owners. Nintendo properties are trademarks of Nintendo. © 2015 Nintendo.

COMPITE. COMPARTE.
COLECCIONALOS.



amiibo

¡EXCLUSIVAS!

► El equipo completo listo para la acción.



Un panorama inmejorable para los fans de Nintendo

Grandes juegos para Wii U y Nintendo 3DS están por aparecer, lo mejor, es que no tendremos una espera pesada por ellos, debido a que ya se encuentran disponibles otros títulos fantásticos que nos harán pasar buenos momentos.



◀ Por fin se muestra la obra para Wii U.

STAR FOX ZERO™

El momento de explorar la galaxia ha llegado



- Compañía Nintendo
- Desarrollador Platinum Games
- Categoría Shooter
- Jugadores 1
- Opinamos Una serie que todos extrañábamos



© Nintendo



◀ Todo enemigo tiene un punto débil.

▼ Algunos objetivos serán complicados.



▲ Esta imagen trae muchos recuerdos de Star Fox 64.



Fue una larga y pesada espera para poder ver una vez más al legendario escuadrón Star Fox en una nueva misión para salvar la galaxia, pasaron exactamente 10 años los que tuvimos que aguantar, pero ahora todo eso queda en el pasado gracias a Wii U.

Nos referimos a una sorpresa agradable, ya que el trabajo que han realizado para Nintendo siempre ha sido impecable. Para este Star Fox, que recibe el subtítulo de Zero, se han retomado muchos conceptos de la serie, la mayoría de ellos, basados en

Star Fox 64, que a juicio de todos, es el capítulo mejor desarrollado, además de que fue el que revolucionó el sistema de juego en ese ya lejano 1997, es decir, hace así 20 años. Regresa el Land Master, pero no es el único que lo hace.

Fue en el año 2014 cuando se mostraron un par de imágenes de Star Fox para Wii U, pero nada más, no existieron videos, que era lo que todos deseábamos ver en ese momento.

Shigeru Miyamoto estaba al mando del proyecto, pero buscaba un desarrollador, el cual, para sorpresa de todos, resultó en Platinum Games.

Transformación especial para tu Airwing

Explora en tierra firme



¿Qué opinas de la nueva transformación que tendrá tu nave en esta entrega de Star Fox?



► Corneria nunca se había visto tan viva.



▼ Dependiendo la situación debes actuar.



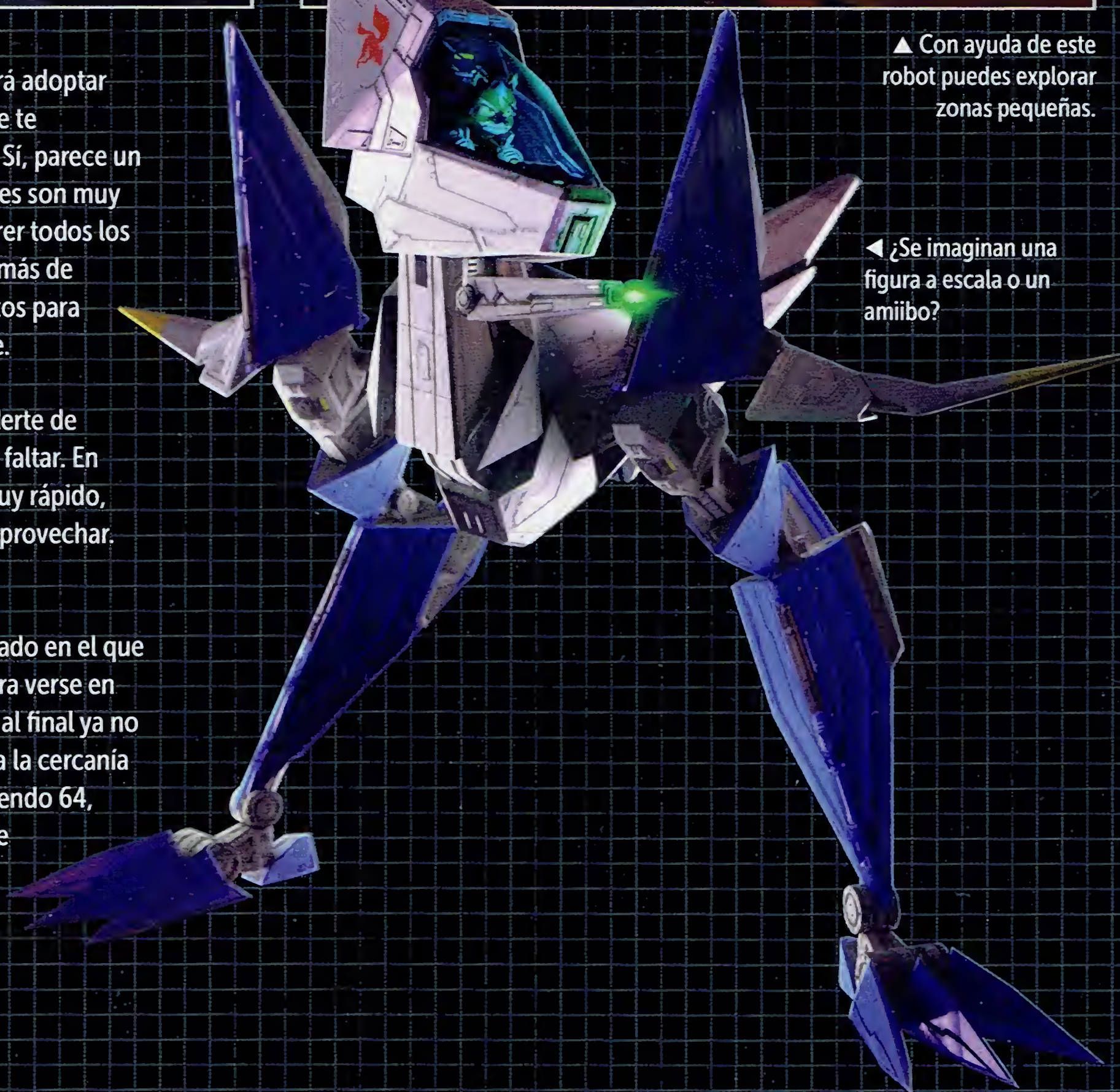
La nueva forma que podrá adoptar nuestra Airwing, es la que te mostramos a la derecha. Sí, parece un pollo, pero sus habilidades son muy diferentes. Puedes recorrer todos los escenarios en tierra, además de flotar en ciertos momentos para no tener una caída fuerte.

Los disparos para defenderte de los enemigos no pueden faltar. En esta adaptación, serás muy rápido, situación que debes de aprovechar.

El diseño de esta nueva transformación, está basado en el que se tenía contemplado para verse en *Star Fox 2* de SNES, pero al final ya no pudo estrenarse debido a la cercanía del lanzamiento del Nintendo 64, situación que originó que el proyecto cambiara completamente.

▲ Con ayuda de este robot puedes explorar zonas pequeñas.

◀ ¿Se imaginan una figura a escala o un amiibo?





▲ A terminar con los
misiles, una vez más.

¿Conoceremos más detalles de la historia de James
McCloud? Todos deseamos que así sea

Nuevo sistema para disfrutar la acción

Coordina tus movimientos



Ahora podrás seguir
la acción en dos
pantallas diferentes, una
innovadora forma de
disfrutar el vuelo.



El mayor cambio en este título, lo encontramos en el sistema de juego, que recaerá en el GamePad. Ahí podremos ver como si nos encontráramos dentro de la nave, por lo cual, disparar se vuelve mucho más sencillo, mientras que en la pantalla principal, veremos todo de forma tradicional. Los *Sticks* nos servirán para dar las famosas vueltas de barril, acelerar o frenar. De momento no se sabe si tendrá alguna opción de control tradicional, pero lo cierto es que no se siente para nada incómodo. Estará disponible a finales de año, nosotros creemos que será en el mes de noviembre cuando podamos ponernos al frente de este ya legendario equipo de cazarecompensas.

Fecha de lanzamiento
Finales 2015



▲ Una fiesta con los vecinos



Animal Crossing: amiibo Festival

Nueva forma de convivir con tus amigos

Todos esperábamos un nuevo juego de Animal Crossing para Wii U, era el rumor que circulaba por las redes sociales días antes de que comenzara el Nintendo Digital Event, y de cierta forma, se hizo realidad.

No será un juego de simulación como estamos acostumbrados a ver en la serie, que comenzara para el Nintendo 64 en Japón y para el GameCube en América, sino que ahora, llegarán al mundo de los tableros.

Aunque mantendrá similitudes con Mario Party, en esencia serán muy diferentes, ya que aquí las actividades a realizar tienen que ver más con eventos en algunos puntos especiales del pueblo, como la estética por ejemplo.

El primero Usarás amiibo y tarjetas

Si quieres tener la experiencia completa de este título, deberás usar las figuras amiibo especiales, además de las tarjetas que estarán disponibles.



- Compañía Nintendo
- Desarrollador Nintendo
- Categoría Tablero
- Jugadores 1-4
- Opinamos Una variante interesante



© Nintendo



▲ En tu futuro vemos diversión.



▲ Los cambios son para mejorar.



◀ Todos son ganadores.

Si eres un experto en las actividades de Animal Crossing, este juego te va a encantar

Parte de la importancia de este nuevo juego, además de la obvia, estar basado en los personajes de Animal Crossing, es que podremos usar las figuras amiibo especiales.

Al igual que en la vida real, nuestra figura representará nuestro destino en el tablero, se pondrán a la venta el mismo día del lanzamiento del juego, junto a las famosas tarjetas especiales que contienen actividades extras.

Se trata de un concepto interesante que si bien a muchos no los atrae, estamos seguros que al final, valdrá la pena.

Se rumora que podría ser un juego descargable, *Free to Play*, donde lo único que necesitaríamos comprar, sería las figuras amiibo.

Al ser para cuatro personas, cada quien deberá usar un amiibo, así que resultará ideal para las reuniones, ya sea de fin de semana o para una ocasión especial, se espera que esté listo este mismo otoño, así que a estar pendientes.

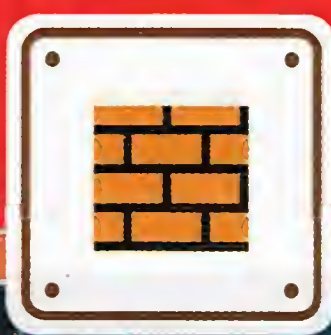
Fecha de lanzamiento
Finales 2015

Nuevos amigos

Consigue un pueblo feliz



Gracias a estas tarjetas tendremos diferentes tipos de actividades a realizar para complementar la diversión del juego principal. Canela, será la más buscada.



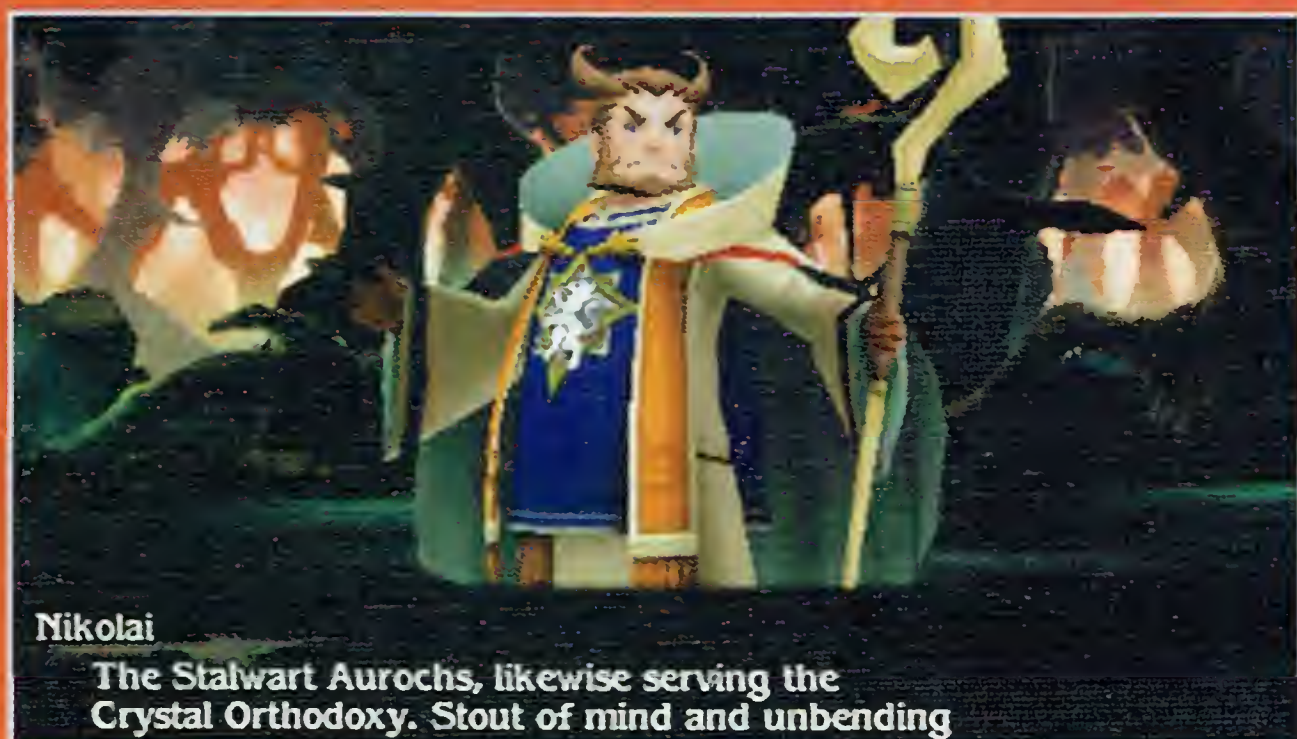
▲ Agnes está de vuelta para esa secuela.



???

Ah! I'm Magnolia. Magnolia Arch.

▲ ¿Qué te parece la nueva protagonista?



Nikolai

The Stalwart Aurochs, likewise serving the Crystal Orthodoxy. Stout of mind and unbending

▲ Conocerás muchos personajes.

Bravely Second End Layer

Termina el misterio, estará el juego en América

Por fortuna la angustia no nos duró mucho tiempo, se confirmó de forma rápida que este juego estará disponible en América, después de un lanzamiento bastante exitoso en tierras japonesas.

Se trata de un juego al que muchos consideran el resurgimiento no sólo de los RPG, sino de una serie que a pesar de que sigue vigente, ya no tiene la misma fuerza de antes, nos referimos a Final Fantasy.

Lo importante es que este tipo de obras ya llegan a América reactivamente poco tiempo después de haber aparecido en Japón, lo cual antes era un sueño.

Llegará hasta 2016, seguramente lo hará en el primer trimestre, justo como pasó con el original, Bravely Default.

No se sabe si al igual que el primer juego contará con alguna edición especial, pero si tomamos en cuenta el éxito que esta tuvo, no lo dudamos.

Si eres amante del género RPG, más aún del estilo nipón, seguramente en este momento estás saltando de felicidad, es una maravilla en el género y complementará la extensa gama de opciones que existen de este estilo en la portátil, volviéndola la mejor consola para vivir los RPG.

Fecha de lanzamiento
2016



- Compañía Nintendo
- Desarrollador Square Enix
- Categoría RPG
- Jugadores 1
- Opinamos Un clásico instantáneo



© Nintendo



Kirby

and the
Rainbow Curse

TAMBIÉN EN
ESPAÑOL

¡BÚSCALO YA!

Nintendo

SOLO PARA

Wii U



► Al estilo de
Simon Belmont.

► Un amiibo que
sera muy popular.



▲ Enfrentarás grandes enemigos en tu aventura.

Chibi Robo! Zip Lash

Conéctate a la aventura

Durante la presentación de Nintendo en esta E3 a muchos se nos salieron las lágrimas cuando hizo acto de aparición un viejo amigo el cual puede que muchos ya hayan olvidado, e incluso muchos otros no lo conozcan, se trata ni más ni menos que de Chibi Robo, el pequeño robot que nos dimos en Nintendo DS.

En la aventura tendremos una amplia variedad de misiones las cuales mezclarán acción en 3D y para los que disfrutamos aun de viejas glorias del Super Nintendo, existirán mundos en 2D con una buena cantidad de detalles, como el efecto 3D, que está bastante trabajado y hace lucir al juego en cada uno de los escenarios.

También de confirmo la salida del amiibo de Chibi Robo, el cual lo podremos encontrar en un paquete que contará con el juego y la figura.

Un juego que viene ampliar el ya basto catálogo de juegos para Nintendo 3DS y servirá para que las nuevas generaciones conozcan a héroes de antaño, como lo es Chibi Robo.

De colección

¿La quieres?

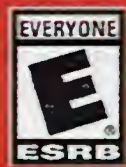
El juego estará a la venta junto a esta figura amiibo, no se podrán conseguir de otra manera.



Fecha de lanzamiento
2015



- Compañía Nintendo
- Desarrollador Nintendo
- Categoría Plataformas
- Jugadores 1
- Opinamos Excelente forma de regresar para un personaje



© Nintendo



▲ Llegan nuevos héroes a la batalla.

Hyrule Warriors Legends

Vive la más grande guerra en tu Nintendo 3DS



- Compañía Nintendo
- Desarrollador Koei Tecmo
- Categoría Acción
- Jugadores 1
- Opinamos Una valiosa sorpresa



© Nintendo

Cuando este título se anunció para Nintendo Wii U, muchos pensaron que se trataría de un abuso en la imagen de los personajes del universo de Zelda. Esos mismos fueron los que pedían un título mas de la saga en su línea temporal, y solo pocos fueron los que vieron más allá.

Quien lo haya jugado sabe que su estilo se adapta de manera perfecta a una consola portátil, que las batallas

y dinámica, van de la mano con un experiencia como la que el Nintendo 3DS nos puede brindar.

Además de los personajes ya conocidos, tendremos la oportunidad de controlar a Tetra y al Rey de Hyrule, ambos de The Legend of Zelda: Wind Waker, ambos personajes van a enriquecer las posibilidades en batalla. De igual manera podremos cambiar de personajes durante la batalla, lo

que viene a dar más dinamismo a cada una de las misiones que debemos completar. Podemos asegurar que los nuevos personajes no serán la única sorpresa para esta adaptación, tendremos muchos más que nos alegrarán el desarrollo.

Fecha de lanzamiento
2016



▲ Los ataques especiales siguen siendo espectaculares.



▲ Las princesas pueden defenderse solas.



► El equipo principal para la aventura.

Earthbound Beginnings

Más vale tarde que nunca

Legó el momento que para muchos, jamás tendríamos oportunidad de presenciar, la aparición de un nuevo juego de la serie Mother en América.

Un día antes del Nintendo Digital Event, durante el Nintendo World Championship, se dio la noticia, después de 25 largos años, llegaría Mother, el primer título que sólo vio la luz en Japón en el Famicom.

Para América, lo único que habíamos podido jugar hasta ese momento, era Earthbound, Mother 2 en Japón, pero todos los amantes de los RPG, queríamos conocer la

trilogía completa. Sí, nos falta un juego más, pero ahora el futuro no luce tan complicado. El nombre de el juego no es Mother como en Japón, sino Earthbound Beginnings y desde ese momento, está disponible en la eShop de Wii U como descarga a un

gran precio. Muchos lo esperábamos para Nintendo 3DS, pero de este modo podemos disfrutar de ambos juegos en la misma consola, dejando todo listo para que en algún momento, llegue el tercer capítulo, que hasta ahora ha salido sólo en el GBA en Japón.



- Compañía Nintendo
- Desarrollador Nintendo
- Categoría RPG
- Jugadores 1
- Opinamos Todos deben tenerlo en su Wii U



© Nintendo



▲ Los escenarios generan tensión.



▲ Esta es la pantalla de ataques.



► El comienzo suele ser complicado.



▲ ¿Amigo o enemigo?

Prepárate para una historia que se sale de lo convencional y te lleva a un mundo bastante oscuro

Uno de los puntos más fuertes de este juego, está claro que lo encontramos en sus historia, pero además de eso, la ambientación complementa el suspenso de una aventura que muchos consideran estresante o bien, tétrica.

No daremos detalles del argumento, así que no te preocupes por eso, pero si debemos comentarte que enfrentarás un desafío como pocos, tanto por los acertijos como por el sistema de batalla, que es bastante peculiar.

Sólo observas la pantalla en la que aparece tu enemigo y algunos menús con ataques y defensas.

Se parece un poco a lo que vemos en la serie Devil Survivor, sin embargo, debes tomar en cuenta que estamos hablando de un juego de hace un cuarto de siglo.

La música también es bastante buena, te adentra en el momento que estás viviendo dentro del título, haciendo más impactantes ciertos hechos.

Una de las ventajas de tenerlo en Wii U, es que puedes disfrutarlo sin necesidad de encender tu pantalla, puedes hacerlo directamente en el GamePad, en el cual luce de maravilla, debido a la resolución original del control y del juego, una

gran forma de gozarlo. Por años rogamos que estos juegos aparecieran, ahora es momento de demostrar que los queremos.

Fecha de lanzamiento
Disponible

El que falta
¿Llegará pronto?

Mother 3 es ahora el juego que falta en la colección, lo normal es que llegue a Wii U





▲ Lucha todo punto hasta el final.

► Un gran estadio para disfrutar de los encuentros.



Mario Tennis Ultra Smash

Consigue llegar a lo más alto

Ya se ha vuelto un clásico desde su primera aparición, que contrario a lo que muchos piensan, no fue en Nintendo 64, sino en el Virtual Boy, aunque en la versión de 64 bits fue donde alcanzó su fórmula actual.

Fue una sorpresa en el Nintendo Digital Event, realmente nadie lo esperaba, pero echar un par de partidos en Mario Tennis al igual que pasa con un Mario Kart, nunca será un exceso.

La dinámica del juego sigue realmente sin grandes cambios, se utilizan dos botones para devolver la pelota, hasta ahí, parece un juego de Tennis normal, pero el toque de Nintendo viene en el multijugador y en los ítems que se pueden utilizar, que como ya es costumbre, pueden cambiar todo en un partido de tennis.

Se puede jugar usando el GamePad o un control Pro de Wii U, de modo que no hay pretexto para poder invitar a tus amigos y pasar una gran tarde.

Su salida se dará este mismo año, todo apunta que será en noviembre cuando

salga a la venta, pero ya veremos que es lo que decide Nintendo.

Fecha de lanzamiento
2015



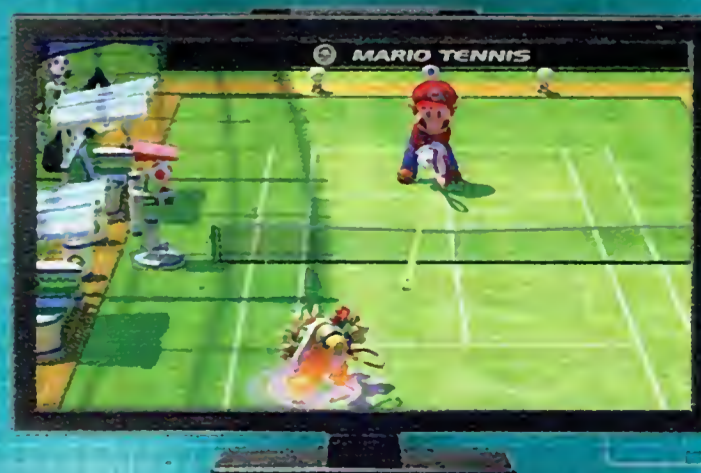
- Compañía Nintendo
- Desarrollador Nintendo
- Categoría Deportes
- Jugadores 1-4
- Opinamos No podía faltar en esta consola



© Nintendo

¡Por el primer lugar!

Aumenta tu nivel con las figuras



En el GamePad puedes mirar una perspectiva diferente a la de la pantalla principal, ideal para decidir dónde colocar la bola.



Nintendo



THE LEGEND OF
ZELDA
MAJORA'S MASK 3D

EL MUNDO SE ENFRENTARÁ A UN TERRIBLE DESTINO

¡BÚSCALO YA!

Nintendo eShop

TAMBIEN EN
ESPAÑOL

NINTENDO 3DS™

Para el sistema Nintendo 3DS, usa la función de Control Parental para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menores.
© 2000-2015 Nintendo. Nintendo properties are trademarks of Nintendo.

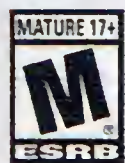
▼ Una mirada que oculta misterios.

Fatal Frame: Maiden of Black Water

El verdadero terror llegará a Wii U



- Compañía Nintendo
- Desarrollador Tecmo
- Categoría Survival Horror
- Jugadores 1
- Opinamos Un juego que no podíamos perdernos



© Nintendo

Hace unos años era un género muy explotado, pero poco a pocos sus máximos exponentes se han perdido por tratar de llegar a una audiencia distinta, nos referimos a series como Resident Evil y Silent Hill, este último cancelado en su más reciente entrega por problemas entre Konami y Hideo Kojima, pero por fortuna, no todo es malo para los seguidores del estilo, ya que por fin se ha confirmado que el último Fatal Frame, llegará a América en Wii U.

Se trata de una serie ya bastante famosa en Japón, que de hecho tuvo una adaptación para Wii, pero que por cuestiones que no comprendemos, no pudo llegar a nuestro continente.

Era el momento ideal para que apareciera, no sólo por la crisis que se vive en el género, sino por que para Wii U, era un estilo que necesitaba para apuntalar su catálogo. Es ahora la consola con el mejor repertorio de juegos, para todos los gustos.

Para quienes no conozcan mucho de esta serie, les podemos decir que a diferencia de otros juegos del estilo en el que se utilizan armas para terminar con las criaturas que nos encontramos, aquí no tenemos nada parecido.

La única forma en la que podemos acabar con los enemigos, es con ayuda de una cámara fotográfica especial, pero fuera de eso, no tenemos algo más para poder superar los peligros, salvo nuestra habilidad.



▲ La oscuridad no será una grata compañía.



▲ De un fantasma no se puede correr.



► El GamePad será tu principal herramienta.

Todos nos alejamos del terror, pero mucha veces, nos termina encontrando

Para el juego, el GamePad tomará el lugar de la cámara, volviéndolo todo intuitivo y sencillo.

Sabemos que a muchas personas no les agrada este tipo de condiciones en un juego en el que se ven perseguidos, los hace sentir indefensos, pero al mismo tiempo, maximiza la experiencia y el terror, como pasa con *Silen Hill Shattered Memories* para Wii.

Las protagonistas son bellas chicas que en Japón, pueden vestir distintos atuendos, algunos que podrían causar censura en América, pero que a este punto, ya sería lo de menos, con tal de conocer una obra como esta.

Su fecha de salida está programada para el otoño, así que será un gran cierre de año para todos los poseedores de un Wii U. Al momento de escribir esta nota, circula un rumor que sugiere que el juego verá la luz sólo en la eShop, pero de momento no se ha confirmado si será real.

Lo único que podemos hacer es esperar y apoyar este tipo de esfuerzos de Nintendo por traernos estos juegos, ya sea en eShop o en disco, tenemos que disfrutarlo.

Fecha de lanzamiento
Finales 2015

Miedo

¿Te atreverás a descubrir este juego?



Necesitamos más experiencias como esta, en la que se conserve la esencia original de un género, y *Fatal Frame* es el ejemplo perfecto para los Survival Horror.



◀ Esta carrera tendrá final de fotografía.

▼ Dos grandes de los videojuegos juntos.



▲ Serán muchos los nuevos deportes.

Mario & Sonic: Rio 2016

Buscando repetir la medalla de oro

Antes era muy normal que de cada evento deportivo de importancia mundial, se desarrollara un videojuego, pero con el tiempo esta costumbre se ha perdido, dejando a esta serie creada por Nintendo y SEGA, como la única opción.

El juego aparecerá para Wii U y Nintendo 3DS, en cada consola aprovechando sus ventajas técnicas e innovadoras para mejorar la experiencia en cada actividad.

Los títulos de esta serie se han caracterizado por la gran diversión

que brindan, además de las adictivas mecánicas que se integran en cada deporte. Debemos recordarte que muchas de las disciplinas han sido modificadas y otras utilizan las mismas reglas que encontramos en este tipo de eventos, incluso manteniendo los récords mundiales.

Si quieres prepararte para conseguir una medalla, esta es la mejor opción que vas a encontrar.

Fecha de lanzamiento
2015

Por la gloria y la inmortalidad
Busca romper algunas marcas

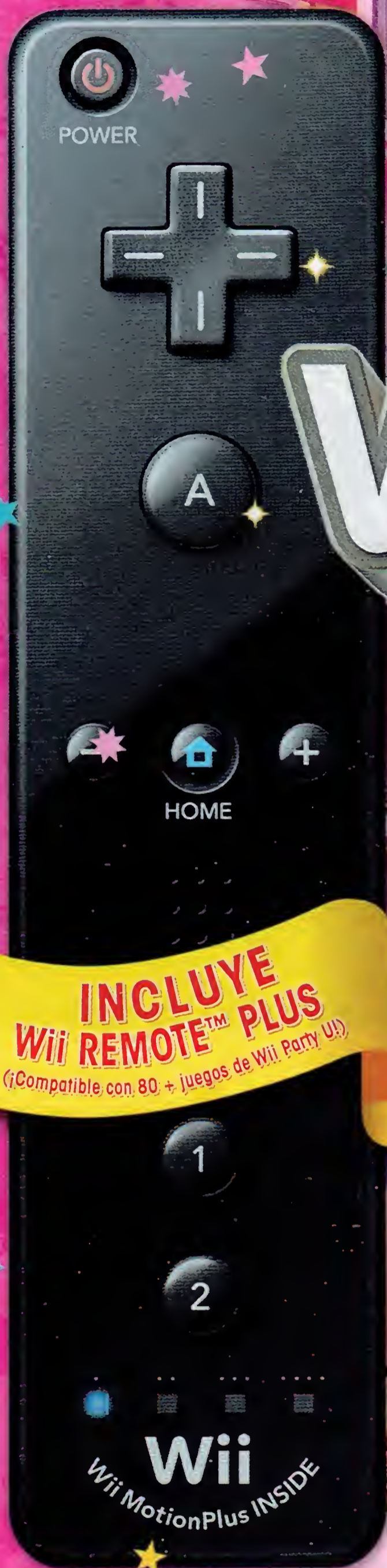


- Compañía SEGA
- Desarrollador Nintendo
- Categoría Deportes
- Jugadores 1-4
- Opinamos Ya se ha vuelto un clásico



© SEGA

TAMBIÉN EN
ESPAÑOL



Wii Party



Wii U is a trademark of Nintendo. © 2013 Nintendo. Visit us at www.nintendo.com

Nintendo

WiiU™



Fire Emblem Fates

Cada uno elige su propio destino

Una de las sagas más populares y que se ha consagrado en la industria por su impecable historia y *game play*, es Fire Emblem y tuvimos la oportunidad de verlo en el Nintendo Digital Event.

El trabajo que se ha realizado en los personajes es de las primeras cosas que resaltan en este título.

Se ha llevado a un límite que no se había visto anteriormente a la portátil de Nintendo, se nota que se está tratando de explotar las capacidades y cualidades de la plataforma.

Este juego estará disponible en 2 versiones diferentes, Conquest y Birthright, y de igual manera se tendrá una tercera edición, la cual podremos

obtener por descarga. La condición será tener las 2 versiones anteriores.

Sin duda, una de las cartas mas grandes y con mayor peso que Nintendo anunció. Desde ya podemos decir que este título grabará su nombre en oro. Seas o no fan de la saga, sabemos que si lo llegas a probar no lo vas a querer dejar y jugarás las versiones anteriores.

Nunca un juego de esta serie había llegado tan lejos usando un sistema de decisiones



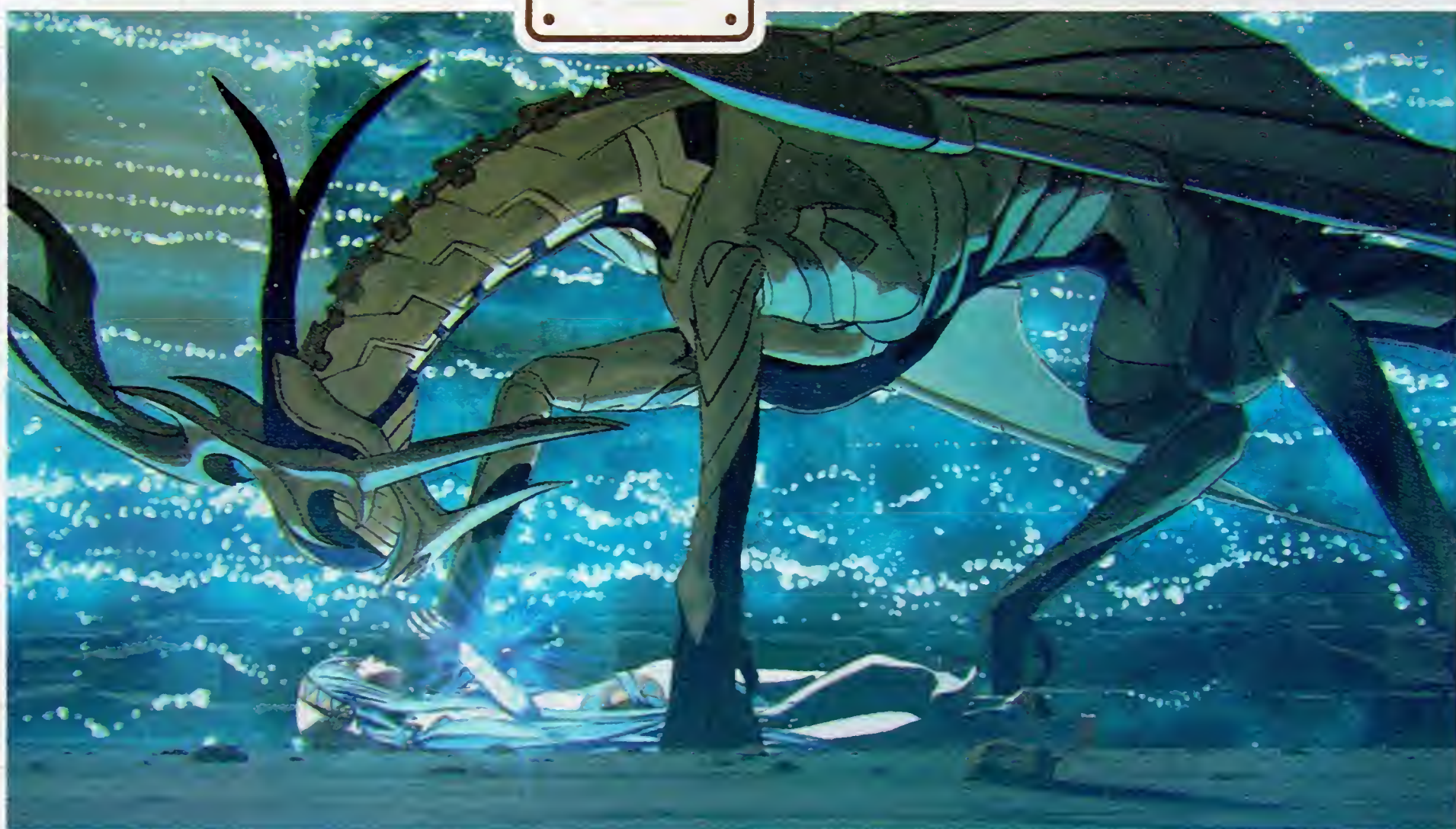
- Compañía Nintendo
- Desarrollador Intelligent Systems
- Categoría RPG
- Jugadores 1
- Opinamos Una entrega que romperá los moldes



© Nintendo



▲ Oscuridad o Luz, tu decides.



▲ Visualmente resulta espectacular.



◀ Cuida a tus soldados en batalla.

Ha generado mucha expectativa el sistema de batalla, que si bien no va a recibir cambios grandes, sí lo hará en cuanto a las decisiones que tomemos en el campo de batalla.

Otro gran cambio, será la cualidad para jugar con otros amigos en partidas *multiplayer*, que por primera vez nos dará la posibilidad no sólo de demostrar nuestras capacidades para dirigir tropas, sino también de aprender nuevas estrategias en combate.

Se ha comentado mucho acerca de los matrimonios entre personajes, la posibilidad sigue latente aquí, pero todo va a depender de nuestro desempeño, justo como pasa en la serie *Persona*, el nivel subirá de acuerdo al tiempo que pasemos con esas personas, dando como resultado una amistad o algo mucho más grande, como lo sería llegar al altar junto a ese personaje.

No se ha dado una fecha de salida definitiva, sólo se sabe que será en 2016

cuando salga en todo el mundo, claro, excepto en Japón, país en el que ya lo podrán disfrutar.

Fire Emblem ya se ha colocado como una de las franquicias más fuertes de Nintendo, tuvo que pasar un largo tiempo para que se consolidara en América, lo cual logró con la última versión para Nintendo 3DS, sin embargo ahora si es de lo mejor que podemos encontrar en cualquier consola en el género RPG estrategia.



▲ ¿Tendremos nuevos amiibo de esta serie?

Fecha de lanzamiento
2016

◀ El argumento te pondrá a sufrir.



◀ Un nuevo punto de vista.

Metroid Prime: Federation Force

Explora la galaxia con tus amigos

Desde la aparición de TLOZ: Wind Waker, no habíamos tenido un juego que causara tanta controversia, debido a la percepción que causó en algunos jugadores por el diseño de personajes. Pasando a lo que se mostró, el título es desarrollado en una perspectiva de primera persona, totalmente al estilo de la serie Prime.

Por lo que se sabe, en esta ocasión es probable que la aparición de Samus sea limitada y que se centre en un modo

multijugador cooperativo. La enseñanza que nos ha dado el pasado es que jamás debemos juzgar un juego antes de probarlo, porque debido a eso, podríamos perdernos el juego de la década.

Sabemos que el estilo gráfico que se manejó en la saga Prime fue asombroso, llevando al límite cada detalle, por ello es que muchos están algo decepcionados con lo mostrado, pero podemos asegurar que el juego

aun está en desarrollo, y que la versión final será infinitamente mejor. Como ya lo declaró Reggie, "Nintendo sabe lo que hace con Metroid" es por ellos que debemos estar tranquilos.

Si te sientes con poca confianza respecto al juego, te sugerimos darle el beneficio de la duda, incluso ahora nosotros mismos no podemos asegurar que será un excelente juego, pero tampoco podemos hacer lo contrario, el tiempo dará la razón a Nintendo o a sus fans, como siempre ha ocurrido.

El juego aparecerá hasta 2016, así que de momento, lo mejor que podemos hacer es esperar y confiar.

Se puede jugar de manera local o gracias a una conexión Wi-Fi



- Compañía Nintendo
- Desarrollador Nintendo
- Categoría FPS
- Jugadores 1-4
- Opinamos Muy interesante propuesta



© Nintendo



▼ ¿No deas enfrentar estas criaturas?

◀ Cada enemigo tiene un punto débil.



Una de las sorpresas que van a acompañar este juego, es **Metroid Prime Blast Ball**, una especie de minijuego para cuatro jugadores en el que debes mantener el control de una esfera de energía y llevarla literalmente, a la portería contraria para anotar.

El equipo que al final del tiempo logre el mayor número de anotaciones, será

el ganador, simple y muy divertido. Tenemos que aclarar que no es una modalidad primaria del juego, es simplemente un extra bastante completo para pasar un buen rato después de explorar los planetas en los que tendremos alguna misión.

Metroid Prime es una franquicia muy fuerte para Nintendo y sabemos que

lo harán bien y que pronto tendremos todos la aventura que esperamos junto a Samus, pero llegará en el momento correcto, no antes.

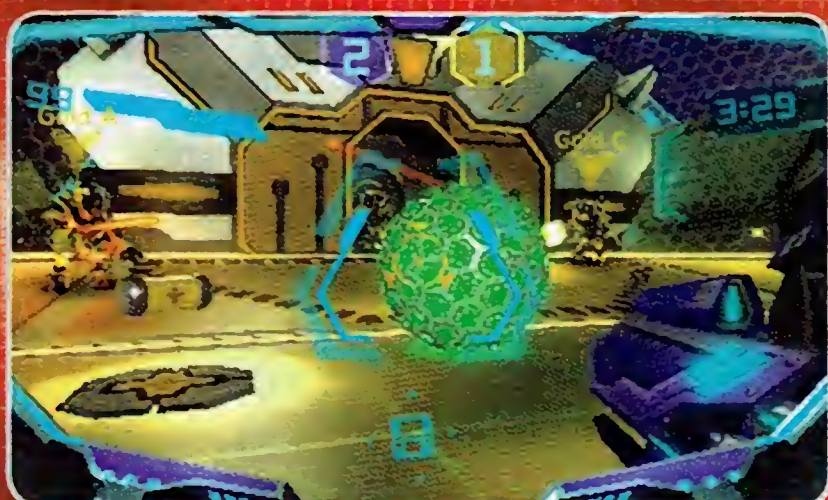
▲ Ataca en equipo para lograr avanzar,

Fecha de lanzamiento
2016

Compíte con tus amigos en este adictivo multijugador

Guerra de goles

Un juego que aunque sencillo, resulta muy competitivo cuando se juega con amigos.





▲ ¿Cuál es más peligroso?



▲ Un ataque de clones siempre será efectivo.



▲ El efecto de algunos movimientos será al azar.

Mario & Luigi: Paper Jam

Lo mejor de dos mundos en uno solo

Este es uno de los juegos que por su *gameplay* fue de los que más brilló durante el Nintendo Digital Event, y que muchos podrían pensar que es más de lo mismo, pero crea algo nuevo, con una mezcla única entre Mario & Luigi y Paper Mario.

La dinámica del juego es la que tuvimos durante la saga de Paper Mario, es decir, al estilo del RPG, ataques por turnos con cada personaje en tu *party*.

La diferencia aquí la vemos al momento de resolver ciertos acertijos, ya que depende del "Mario" que estemos usando, este tendrá ciertas características, por ejemplo; si deseamos pasar por un lugar estrecho, la opción será hacerlo con el Mario de

Paper Mario, pero tal vez para tener un poco más de poder en los ataques, debamos recurrir a la pareja tradicional de los hermanos Mario.

Después de esta E3, nos queda claro que la vida del Nintendo 3DS aún es larga y su mejor momento continúa.

Este juego está aún en fase de desarrollo, por lo que su salida será el siguiente año

Fecha de lanzamiento
2016



► ¿Cuál estilo es tu favorito?



- Compañía Nintendo
- Desarrollador Nintendo
- Categoría RPG
- Jugadores 1
- Opinamos Humor y diversión en mezcla perfecta



© Nintendo

new
NINTENDO 3DS XL

CON
**SEGUIMIENTO
FACIAL**

amiibo

PALANCA C
..... CON
**CONTROLES
MEJORADOS**

**MAYOR
CAPACIDAD DE
PROCESAMIENTO**
.....QUE EL.....
Nintendo 3DS

y descubre un **nuevo** mundo de juegos

nintendo.com/es_LA/new-3ds

Para os fins de controle estatístico, os dados foram agrupados em 12 classes, de acordo com o número de falhas. Os dados foram analisados sob o ponto de vista de confiabilidade, com o intuito de determinar a taxa de falhas, a taxa de sobrevivência e a função de confiabilidade. Os dados foram analisados sob o ponto de vista de confiabilidade, com o intuito de determinar a taxa de falhas, a taxa de sobrevivência e a função de confiabilidade. Os dados foram analisados sob o ponto de vista de confiabilidade, com o intuito de determinar a taxa de falhas, a taxa de sobrevivência e a função de confiabilidade.



► Animaciones de gran calidad.



► Una tarde en la ciudad.

▲ Algunos personajes son conocidos.

Shin Megami Tensei X Fire Emblem

El RPG más esperado para 2016 está en Wii U

Debemos admitirlo, somos fans de todo lo que hace Atlus. En poco tiempo se ha vuelto una compañía que a pesar de los malos momentos por los que ha pasado económicamente hablando, jamás ha abandonado su estilo de desarrollo, el cual definitivamente no está orientado para las masas, sino para los verdaderos videojugadores.

Al saber que haría junto a Nintendo un RPG, la alegría fue total, más porque se trataría de un *crossover* con una de las series de Nintendo que más ha crecido en los últimos años, nos referimos a **Fire Emblem**, mientras que Atlus, usaría otra serie legendaria, **Shin Megami**.

Pasó mucho tiempo para que el juego por fin se mostrara en público, pero

cada día de espera valió la pena. Se nota de inmediato que el desarrollo como tal, lo está llevando Atlus, no sólo por el estilo de los personajes, sino por la estructura en la cual se desarrolla.

Se comentó que tuvieron problemas para lograr acomodar el universo de **Fire Emblem** en un mundo actual, pero han quedado en el pasado.

Los JRPG no están para nada olvidados, y juegos como este lo demuestran



- Compañía Nintendo
- Desarrollador Atlus
- Categoría RPG
- Jugadores 1
- Opinamos Una alianza dorada



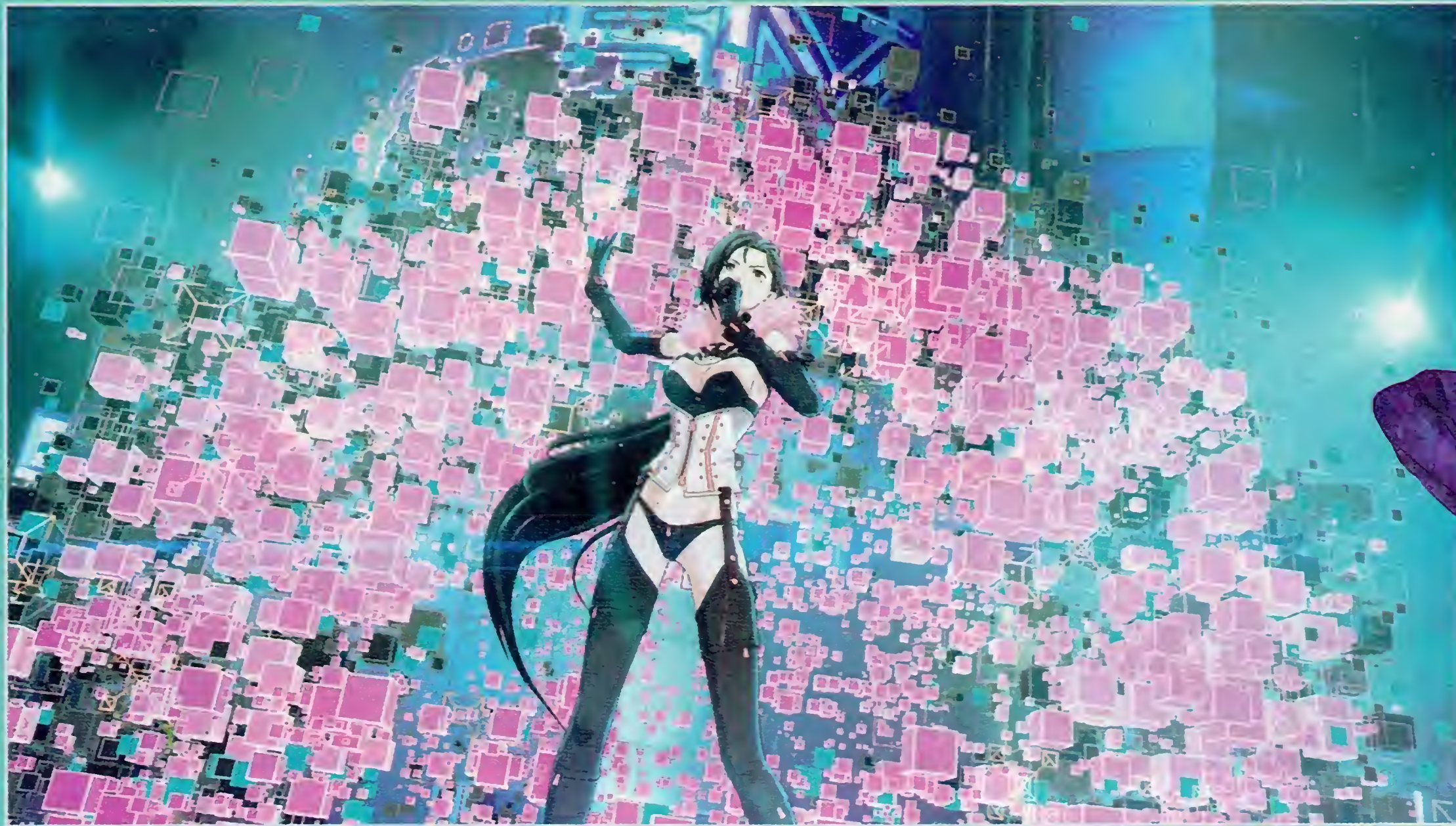
© Nintendo



▲ Hacer equipo te lleva a la victoria



▲ Cada personaje tiene diferentes técnicas



◀ El momento de una espectacular actuación.

Grandes animaciones acompañan el desarrollo del juego, generando distintas emociones

Otro punto que llama poderosamente la atención, es la música, que al igual que la serie *Persona*, usa canciones bastante pegajosas que te involucran en las batallas o exploración.

No se trata de un mundo abierto como tal, sino de locaciones que podrás recorrer de acuerdo al punto de la historia en el que te encuentres.

Lo mejor es que este tipo de obras te ayudan a vivir experiencias muy gratas y que todos recordamos por siempre, no tanto las batallas o el final del juego como tal, sino a las experiencias.

Momentos como una caminata, una charla en alguna tienda con un personaje especial, todo eso es lo que realmente hace valiosa la experiencia en este tipo de juegos, en los que muchas veces el final queda en segundo término del puntaje.

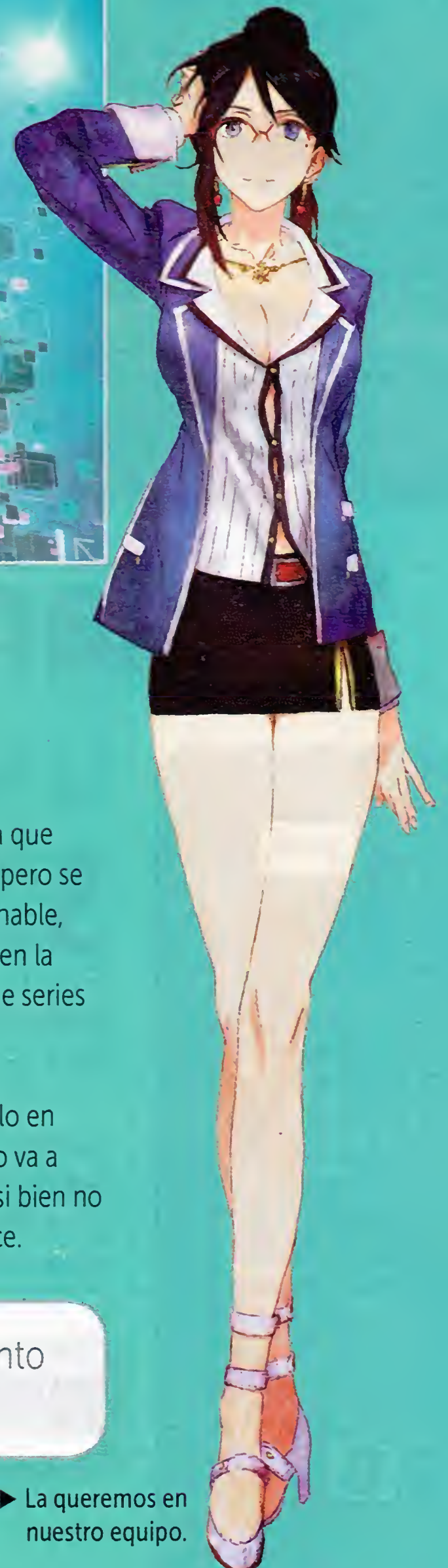
El título saldrá en 2016 para Wii U, pero eso no es lo relevante, nos gustaría que fuera el comienzo de una importante alianza entre dos compañías que a pesar de todo, se mantienen fieles a sus ideales en cuanto al desarrollo de videojuegos, siempre procurando generar buenas experiencias antes que

un producto de mercadotecnia que tal vez les podría redituarse más, pero se quedaría en eso en algo desechable, justo como pasa ahora mismo en la industria con la gran mayoría de series que aparecen.

Por cierto, como puedes notarlo en las imágenes, el *Fan Service*, no va a quedarse fuera, un punto que si bien no afecta el desarrollo, se agradece.

Fecha de lanzamiento
2016

► La queremos en nuestro equipo.





◀ Un invitado especial.

Skylanders Superchargers

La fiebre por las figuras no va a parar

Sí, Skylanders ya era un éxito en Estados Unidos, pero en otras partes del mundo no había tenido la fuerza necesaria, de hecho en México, se pueden encontrar anaqueles llenos de estas figuras.

Fue hasta la aparición de los amiibo que la fiebre por las figuras NFC realmente tomó otro nivel, uno que nadie se hubiera imaginado, incluso Nintendo.

¿Qué pensarías de una fusión entre estos conceptos? Todos lo imaginamos, ahora es una realidad.

Se comentó durante la E3, que para el nuevo juego, Skylanders Superchargers, se tendrán dos figuras exclusivas de Nintendo, no son amiibo como tal, más bien Skylanders y de momento sólo tienen confirmado que

funcionarán con el popular juego de Activision, pero claro, sólo en Wii U, en otras plataformas no tendrán ningún tipo de funcionalidad. Vendrán en el paquete inicial para la consola, ideal para comenzar tu aventura.



- Compañía
Activision
- Desarrollador
Vicarious Visions
- Categoría
Plataformas
- Jugadores
1
- Opinamos
Gran experimento
para Nintendo



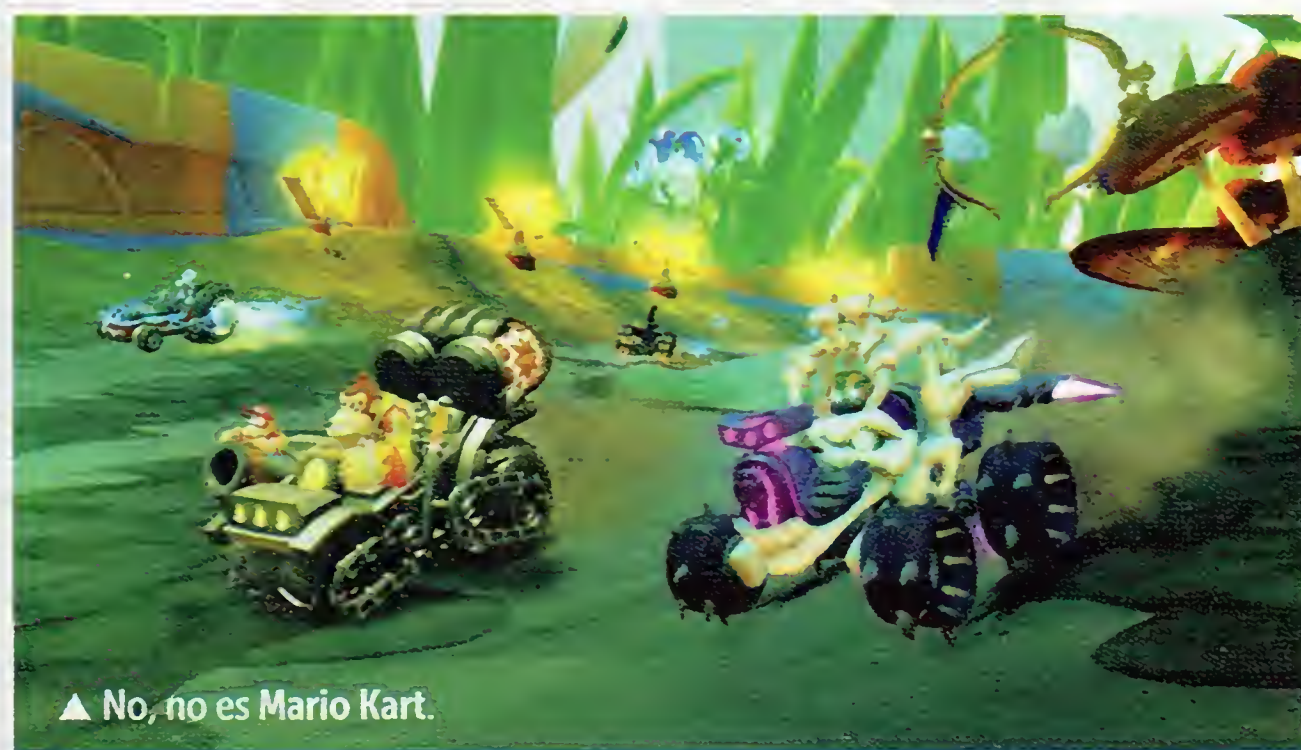
© Activision



► Una ayuda como esta nunca está de más.



▼ Aprende cada movimiento de tu figura.



▲ No, no es Mario Kart.

Se trata de dos figuras de grandes íconos de Nintendo, **Bowser** y **Donkey Kong**, ambas con habilidades muy diferentes. El rey de los Koopas usará un martillo, mientras que Donkey tendrá su fiel barril.

Debemos recordarte que a diferencia de lo que ocurre con los amiibo, en **Skylanders** si son completamente necesarias estas figuras para jugar.

Si no se cuenta con alguna, es como tener solamente un juego sin controles, no permite interacción alguna.

La cosa cambia cuando colocas estas figuras, no sólo las que te acabamos de comentar, sino todas las diseñadas para este juego. El personaje cobra vida en la pantalla y te permite controlarlo a lo largo de diversos escenarios, pero para poder explorarlos y conocerlos por

completo, requieres de usar a más de una de estas figuras, de ahí que todos desean poseer el mayor número.

En cuanto a fechas de lanzamiento, será en el mes de septiembre cuando lo tengamos con nosotros, así que si cuentas con algunas figuras de este popular concepto, es buen momento para comenzar a limpiarlas, pronto te van a servir.

Fecha de lanzamiento
Septiembre 2015



Exclusivos

Sólo para Wii U

Si deseas tener estas figuras, al parecer no será tan difícil como con los amiibo, simplemente debes comprar el juego para Wii U y tendrás estos personajes.



◀ Tres jugadores trabajan mejor que uno.

TLOZ: Triforce Heroes

La leyenda continúa en portátil

Sorpresa, la palabra que mejor describe lo que sentimos cuando se mostró este título de Zelda.

No se trata de un juego que pertenezca a la línea principal de la serie, sino de una aventura alterna en la que podemos jugar con tres personas más al estilo de Four Swords.

Todo el estilo gráfico está basado en lo que vimos en Between Worlds para la misma consola, pero lo que cambia son los acertijos, todos pensados para

resolverse entre tres personas, ya sea de manera local o en línea, todo sin el uso de chat de voz.

Si ya jugaste Four Swords, no debe parecerte ajeno el concepto, pero se han agregado algunas variantes para volverlo más divertido. una de ellas, la vestimenta entre personajes.

Todos sabemos que Link usa un atuendo muy particular en color verde, pero si esto no lo deseas, puedes cambiarlo incluso por el vestido de la Princesa Zelda, sí, es algo extraño, pero no se trata simplemente de una cuestión de moda, sino que influye en el desarrollo, ya que te permiten lograr diferentes movimientos.

El deber llama a los tres héroes a luchar como si fueran uno solo



- Compañía Nintendo
- Desarrollador Nintendo
- Categoría Aventura
- Jugadores 1-3
- Opinamos Evolución de Four Swords



© Nintendo



▲ En la pantalla táctil tendrás algunas funciones.



Por otro lado, también tenemos las torres humanas, en las que deben formar este tipo de estructuras para activar algunos objetos o bien, para derrotar enemigos que de otra manera, no tendríamos oportunidad contra ellos de forma individual.

El juego aparecerá en el último tercio de extraño y la verdad es que vale mucho la pena adquirirlo, es una obra que si bien no cambiará la historia de los videojuegos, si nos permite ver como es que Nintendo desea ofrecernos nuevas experiencias con sus series.

No se comentó si tendrá alguna ventaja si se juega en un New Nintendo 3DS, pero por el estilo de juego, dudamos que exista, tal vez esto se pueda aprovechar pero en una aventura completamente nueva, pero eso ya será en un futuro.

▲ Al final deben llegar siempre los tres jugadores.

Coopera en partidas locales o en línea

Juega con tus amigos



No todo en los videojuegos es competir, también se trata de colaborar para lograr objetivos en común, y eso se nota muy bien en este nuevo juego.



▼ Una torre puede ser la solución a tus problemas.



Xenoblade Chronicles X

Una aventura para recordar toda la vida



- Compañía Nintendo
- Desarrollador Monolith Soft
- Categoría RPG
- Jugadores 1
- Opinamos La perfección de un género en Wii U



© Nintendo

Juegos van y vienen, sólo los grandes permanecen en la memoria de los jugadores, como pasó con Xenoblade para Wii, que muchos han podido disfrutar hasta ahora que ha aparecido una versión para New Nintendo 3DS.

De este tamaño era la responsabilidad de Monolith Soft para lograr un juego no sólo que estuviera a la altura

del título, sino que lo superara por completo, situación que es la que pretenden con Xenoblade Chronicles X para Wii U.

Ya hemos comentado mucho de este juego, pero la verdad es que no podemos evitarlo, visualmente representa una experiencia abrumadora, que te lleva fuera de este mundo, a uno en el que todo puede

ocurrir y cada rincón guarda una nueva misión para ti y tu equipo.

Se ha hablado mucho de la extensión del juego, pero no se trata de medirlo en metros o kilómetros, sino en experiencias, cada quien lo va a vivir de una manera distinta y esa es la magia de este juego, que nadie realmente tendrá el mismo recuerdo al jugarlo, todos lo apreciarán de forma diferente.

Las bestias que encontrarás no sólo te darán experiencia, tal vez te ayuden a mejorar tu equipo



▲ ¿Querrás salir de este mundo?

El sistema de batalla aunque respeta algunos conceptos básicos de los RPG, también innova en otros, todo para ofrecer un mayor dinamismo en los combates y pueda sentirte libre al enfrentar a las distintas criaturas que habitan este mundo, el cual, insistimos es tan bello que pasarás muchas horas contemplando cada paisaje.



▲ En las batallas tienes todo a tu favor.



▲ El dramatismo no podía quedar fuera del juego.

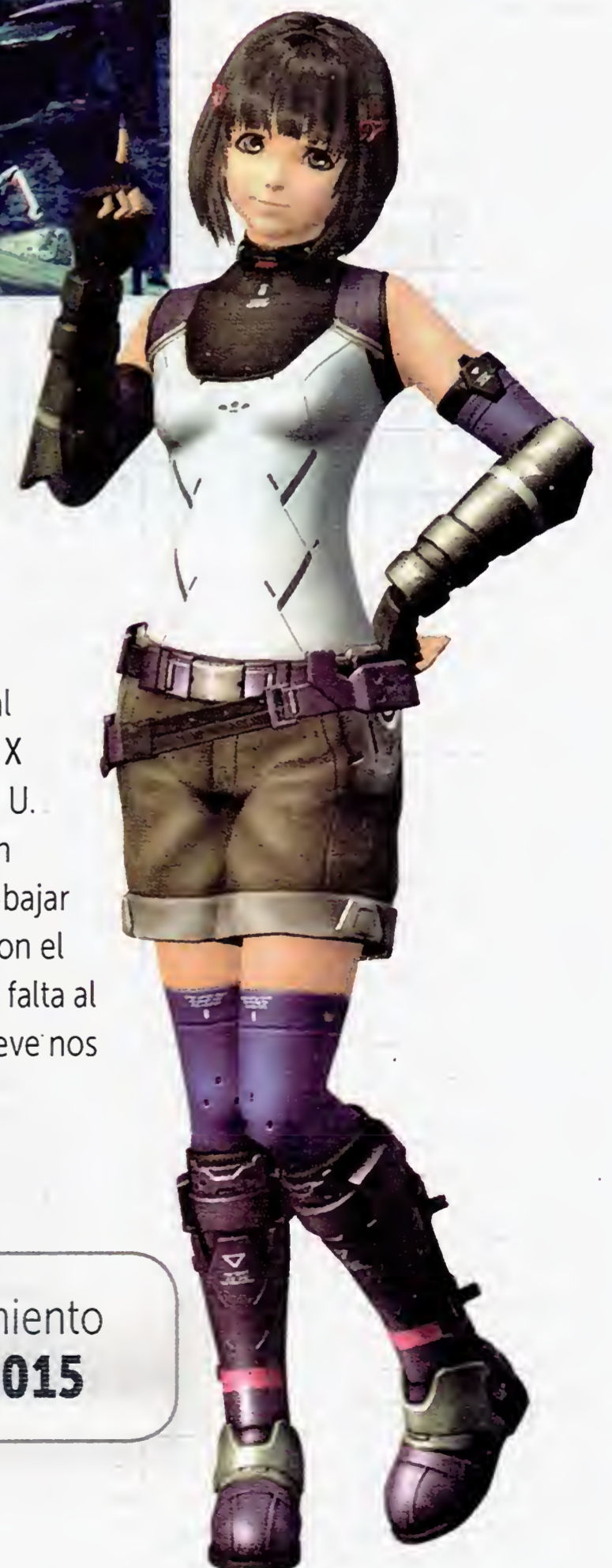
▼ Muchos personajes se unirán a ti.

para el futuro del género, eso lo han demostrado sus desarrolladores en cada uno de sus obras, desde Baten Kaitos en Nintendo GameCube, así que podemos asegurar prácticamente de forma total que Xenoblade Chronicles X será un gran juego para Wii U. Confiamos en que Monolith Soft pronto se pongan a trabajar en otro proyecto, porque son el tipo de estudio que le hace falta al medio. Seguramente en breve nos van a volver a sorprender.

Fecha de lanzamiento
Diciembre 2015



▲ En todo momento debes estar atento al escenario.





THANK YOU MARIO!



▲ El deporte blanco se llenará de color y diversión en Wii U.



▲ Dos universos se mezclan en tu Nintendo 3DS.



▲ Observa como puedes crear tu diseño en Super Mario Maker.



© Nintendo



Super Mario Maker
¡Suscríbete a nuestro canal!

- Los mejores videos de tus juegos favoritos de Nintendo los encuentras en nuestro canal.
- Te esperamos en youtube.com/RevistaCN



revistaclubnintendo.com



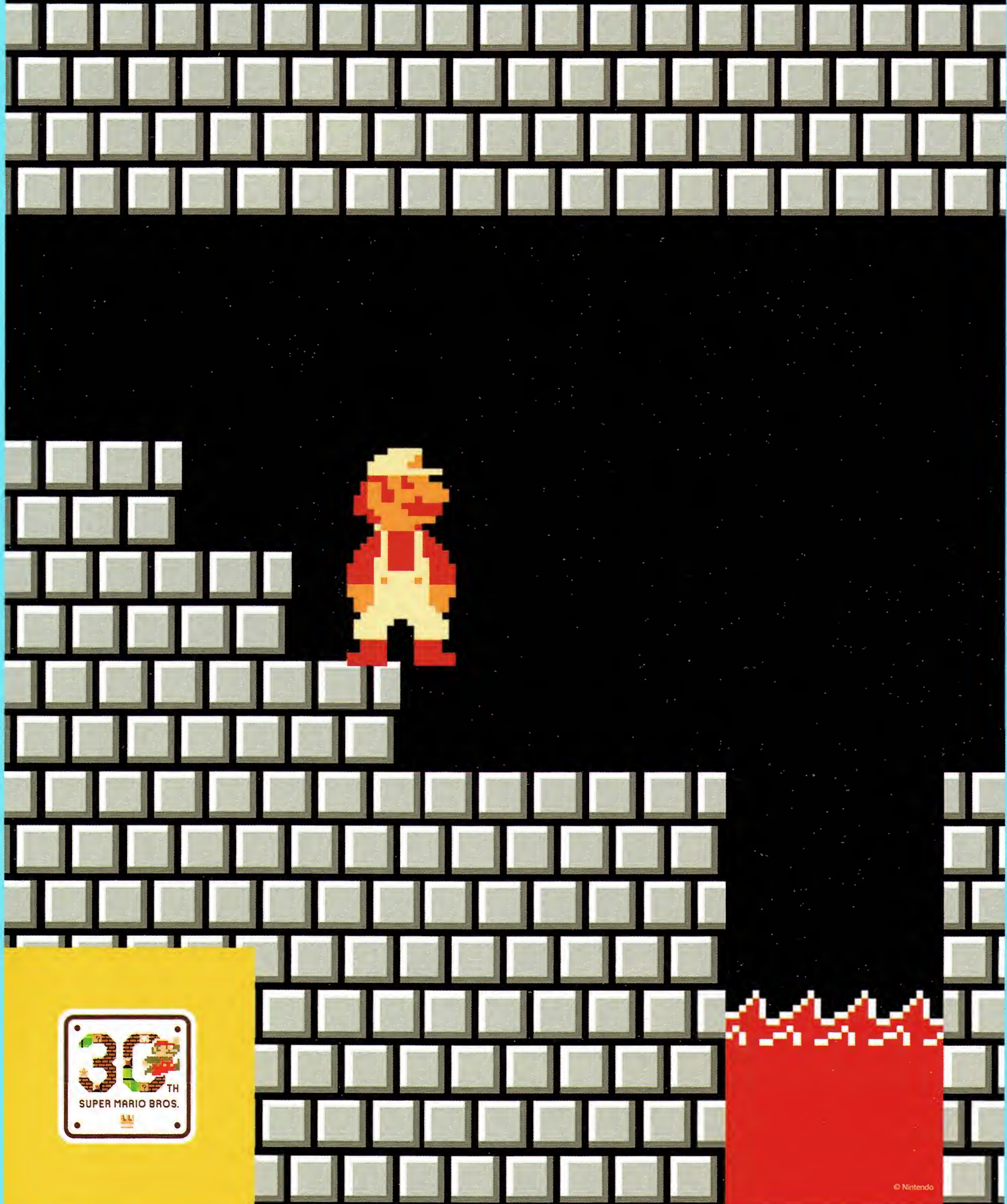
[RevistaCN](https://twitter.com/RevistaCN)



[RevistaCN](https://facebook.com/RevistaCN)



[RevistaCN](https://instagram.com/RevistaCN)



C ♦ L ♦ U ♦ B

Nintendo®

Revista Oficial

